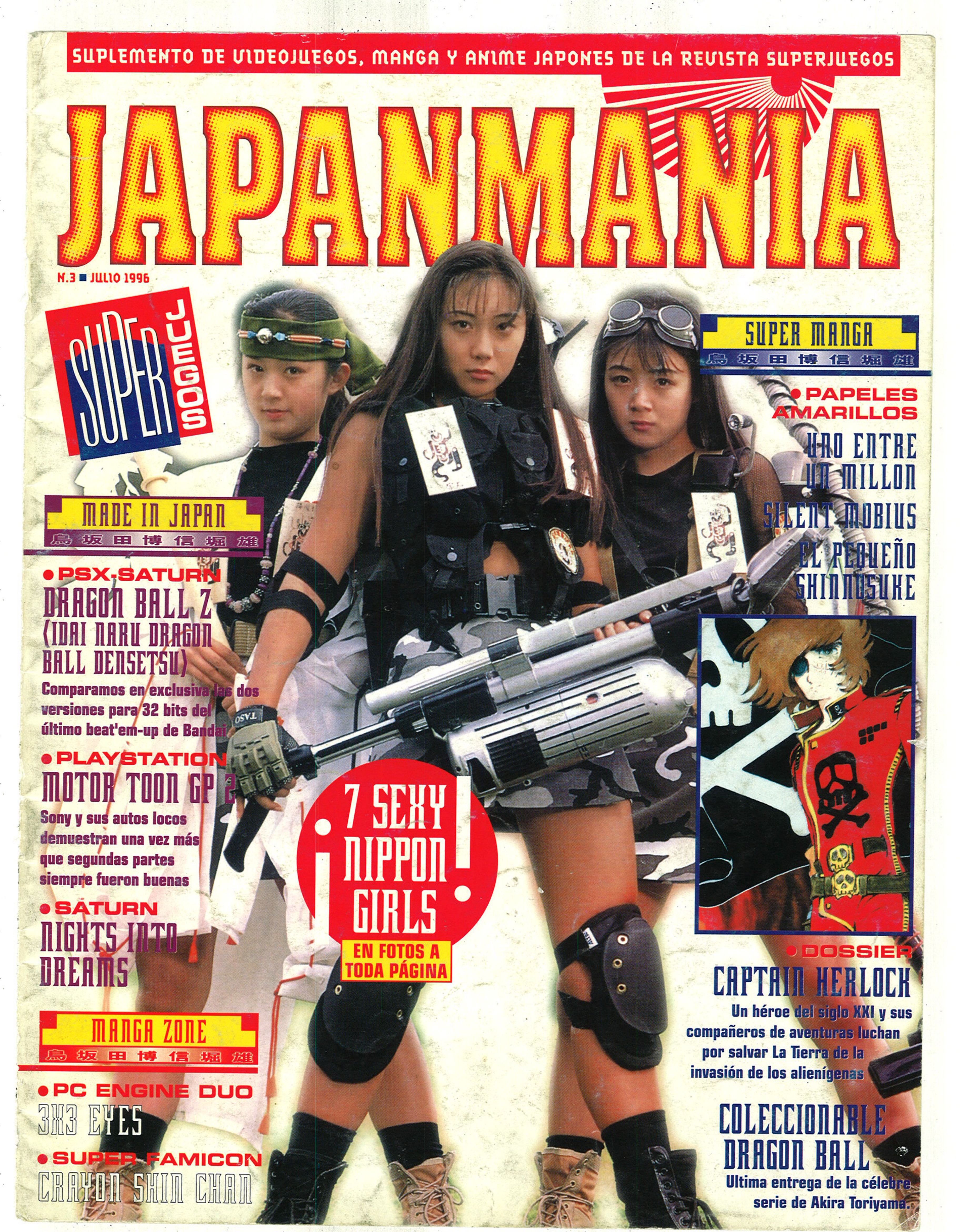

SUPLEMENTO DE VIDEOJUEGOS, MANGA Y ANIME JAPONES DE LA REVISTA SUPERJUEGOS
JAPANMANIA
N.3 ■ JULIO 1996
SUPER JUEGOS
MADE IN JAPAN
鳥 坂 田 博 信 堀 雄
● PSX-SATURN
DRAGON BALL Z (IDAI NARU DRAGON BALL DENSETSU)
Comparamos en exclusiva las dos versiones para 32 bits del último beat'em-up de Bandai
● PLAYSTATION
MOTOR TOON GP 2
Sony y sus autos locos demuestran una vez más que segundas partes siempre fueron buenas
● SATURN
NIGHTS INTO DREAMS
MANGA ZONE
鳥 坂 田 博 信 堀 雄
● PC ENGINE DUO
3X3 EYES
● SUPER FAMICON
CRAYON SHIN CHAN
¡7 SEXY NIPPON GIRLS!
EN FOTOS A TODA PÁGINA
SUPER MANGA
鳥 坂 田 博 信 堀 雄
● PAPELES AMARILLOS
UNO ENTRE UN MILLON
SILENT MOBIUS
EL PEQUEÑO SHINNOSUKE
● DOSSIER
CAPTAIN HERLOCK
Un héroe del siglo XXI y sus compañeros de aventuras luchan por salvar La Tierra de la invasión de los alienígenas
COLECCIONABLE DRAGON BALL
Ultima entrega de la célebre serie de Akira Toriyama



TURE TAMIYA

"TODOS NECESITAMOS UNA MANO AMIGA QUE NOS AYUDE"

Tan misteriosas palabras fueron dichas por la bella Ture nada más empezar la sesión fotográfica. Ninguno de los presentes alcanzó a comprender qué «leches» quería decir esta tímida mujercita de 19 años. Ture permaneció inmóvil como una estatua, repitiendo, una y otra vez, la misma frase. Tras diez minutos de angustia, la avispada maquilladora lo comprendió todo: el broche del bikini estaba roto.

Con los calores del verano reblandeciendo el cerebro de todo el personal, éste es un mal momento para echar más leña al fuego, pero no podemos evitarlo. Aquí tenéis una nueva remesa de bellezas niponas. ¡¡¡Más madera!!!

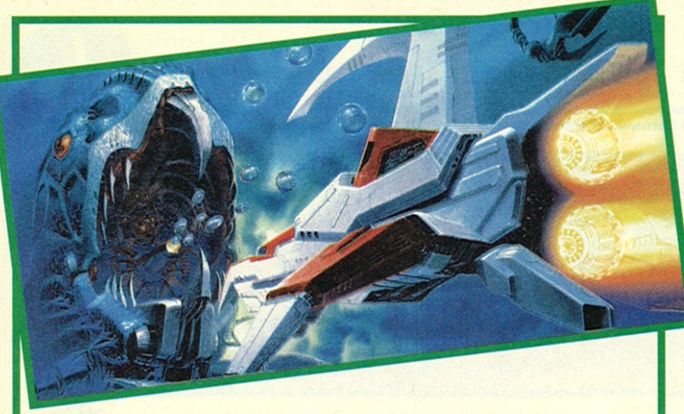
鳥坂田博信堀雄

SUMARIO

JAPANMANIA

Director: **Marcos García** Coordinador SUPERMANGA: **Jesús Manuel Montané** Diseño: **Tomás Javier Pérez Rosado** Edición: **Pepo del Carpio Peris**
Han colaborado en este número: **Javier Bautista, Bruno Sol, Raúl Montón, Pau Blanes, José M. Cuervo, Aitor Kovacs, Pol Roca, Andrés García, Julio M. Rozas, Ana Carvajal-Calvo, Ikue Koriyama, Nuria Teuler, Oscar Centelles, Sebastián Moreno, Germán Madero, Ruy Ramos, Carlos Ochoa, Francisco Rebis** y **Alejandro Arriaga** (tratamiento de imagen)
Dirección: O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid. Tel.: (91) 586 33 00 Fax: (91) 586 32 32

Este suplemento se vende conjuntamente con la revista SUPERJUEGOS y no se puede adquirir por separado



DARIUS II: EL CLASICO VUELVE.

Tras el extraordinario DARIUS GAIDEN, **Taito** vuelve a deleitar a los usuarios de ***Saturn*** con otra entrega de su popular saga de *shoot´em-up*, en esta ocasión el legendario **DARIUS II**.



Más conocido entre los usuarios de ***Mega Drive*** y ***Master System*** bajo el nombre de SAGAIA, este clásico de los matamarcianos ha sido fielmente trasladado a la máquina de **Sega**, respetando incluso el formato de pantalla panorámica de la recreativa original. De esta manera, los usuarios de televisión de formato de 16:9 podrán disfrutar del juego en toda su espectacularidad. El resto de los mortales, o bien pueden «disfrutar» de los márgenes correspondientes, o activar el *zoom* de imagen que incluye el juego, el cual permite ajustar la pantalla al formato *standard*. Una interesante opción que eleva aún más el interés por este clásico de indudable valor.

LA SAGA FATAL FURY INICIA SU ANDADURA EN SATURN

Después de KING OF FIGHTERS 95, **SNK** ultima el lanzamiento de su segundo título para ***Saturn***: FATAL FURY 3. Aunque todavía se desconocen algunos aspectos finales sobre esta conversión, suponemos que, al igual que pasara con KING OF FIGHTERS, se habrán eliminado los molestos accesos a carga, uno de los pocos puntos negros de la entrega de ***Neo Geo CD***. El gran problema es que **SNK** todavía no parece haber encontrado distribuidor en **Europa** para ambos juegos. Una verdadera lástima.





EL NUEVO TOSHINDEN PARA PLAYSTATION

La moda de los *Super Deformed* empieza a pegar cada vez más fuerte entre los juegos de lucha. A VIRTUA KIDS y el *beat´em-up* de **Sonic** hay que añadir ahora un nuevo TOSHINDEN para ***PlayStation***, en el que **Takara** nos muestra el lado más cómico de los luchadores de esta conocida saga. Habrá que ver que tal es el resultado.



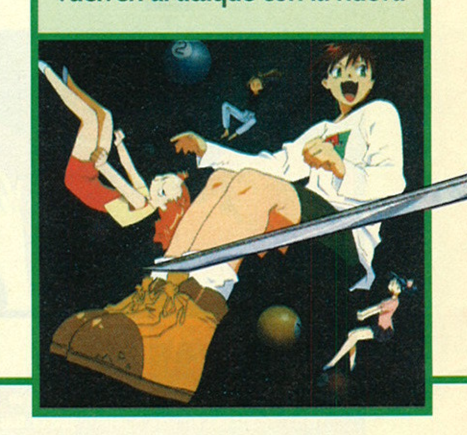
MUNDO

◆ Los OVAS andan revueltos. **JVC** ha abierto fuego con dos títulos, MARRIAGE y BURN UP W. Este último es obra de **Hiroshi Negi** y **Toshinari Yamashita**, conocidos por su destacada colaboración en la serie TENCHI MUYO.

◆ Los cines nipones vuelven a sufrir un ataque anime en toda regla. El filme abanderado fue, hace aproximadamente dos meses, TENKU NO SCLAFLOWNE, basado en el popular Shojo manga que combina la fantasía heroica con los grandes robots.

◆ Otro título destacado es VS KNIGHT & 40 HI, una serie editada en formato OVA entre 1991 y 1992. Sus protagonistas son un grupo de Lamunes, Akakaze y Yusha, que correrán todo tipo de aventuras salpicadas de bromas de dudoso gusto.

◆ Las marineritas de **Naoko Takeuchi**, para no ser menos, vuelven al ataque con la nueva





BULLET-PROOF DERRITE EL ASFALTO EN PSX

Los creadores de mil y una entregas del TETRIS han unido sus fuerzas con **Genki**, un, hasta ahora, desconocido grupo de programación nipón, para producir uno de los mejores arcades de conducción aparecidos hasta el momento en *PlayStation*. **DRIFT KING**, que es como se llama la maravilla en cuestión, sitúa la acción entre las infestadas autopistas del **Japón**, entre camiones, autocares y utilitarios. Diversos vehículos deportivos para elegir, un gran número de circuitos y una jugabilidad impecable hacen de este título una de las sorpresas más gratas de los últimos meses. Ojala alguna compañía sea lo suficientemente lista para traer a **Europa** este pedazo de juego.







YELLOW FLASHES

SEGA LANZA UN NUEVO PAD ANALOGICO PARA SATURN

El mando analógico de la esperada *Nintendo 64* parece haber calado hondo entre sus principales competidores. Así, **Sega** sacará en breve en el mercado nipón un mando de las mismas características, especialmente pensado para el flamante NIGHTS INTO DREAMS. Del mismo color que la nueva *Saturn* barata, este nuevo *pad* podría llegar al mercado occidental en breve. Estaremos al tanto.



MANGA

serie SAILOR MOON SAILOR STARS, donde Bunny se transforma en la espectacular Sailor Eternal.

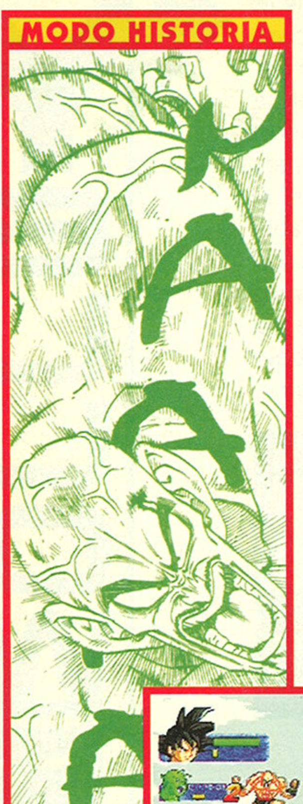
◆ **Masami Kuramada** también ha querido formar parte del estallido de anime que sacude **Japón**. Su contribución se llama BEAT X, y es la adaptación de la serie que publica mensualmente la revista SHONEN ACE de **Kadokawa Shoten**.

◆ La saga GUNDAM cierra la tormenta anime con KIDO SHINSHEKI GUNDAM X, que tiene como protagonista al joven Garoud Lan.

◆ Cerramos este espacio con el anuncio del regreso en formato OVA de X 1999. **Rin Taroh** y **Nobuteru Yuhki** trabajan actualmente en este gran proyecto.

がなの

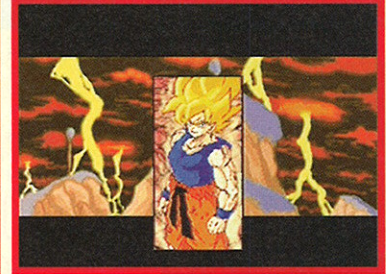
MODO HISTORIA



La producción de títulos basados en DRAGON BALL por parte de **Bandai** continúa imparable (éste hace el número 23), y mientras aquí todavía esperamos el lanzamiento oficial en **Europa** de DB Z: ULTIMATE BATTLE 22, nos sorprenden ya con un nuevo lanzamiento basado en el manga de **Toriyama**. **IDAI NARU DRAGON BALL DENSETSU** es un espectacular arcade de lucha que rompe con la línea a la que nos tenía acostumbrados **Bandai** en los últimos años, al cambiar la mecánica STREET FIGHTER por otra mas novedosa, en la que el jugador se mueve en un entorno en 3D con una libertad de movimientos de 360º. A medio camino entre el recordado BASTARD! de la propia **Bandai** y aquella vieja recreativa de **Sega** llamada DARK EDGE, **IBAI NARU DB DENSETSU** ofrece un auténtico recital de buenos gráficos y asombrosas rutinas en el que los programadores de

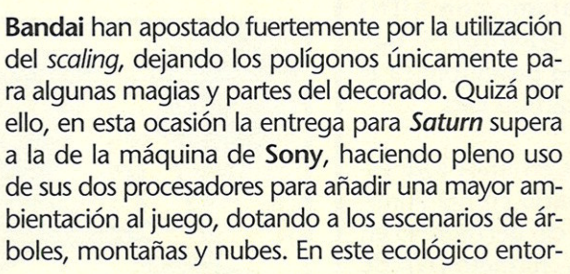






Verdadero eje central del juego, el Modo Historia abarca desde la llegada de Nappa y Vegeta a La Tierra hasta la victoria final sobre Super Boo, a través de nueve bloques de combates.





Bandai han apostado fuertemente por la utilización del *scaling*, dejando los polígonos únicamente para algunas magias y partes del decorado. Quizá por ello, en esta ocasión la entrega para ***Saturn*** supera a la de la máquina de **Sony**, haciendo pleno uso de sus dos procesadores para añadir una mayor ambientación al juego, dotando a los escenarios de árboles, montañas y nubes. En este ecológico entor-

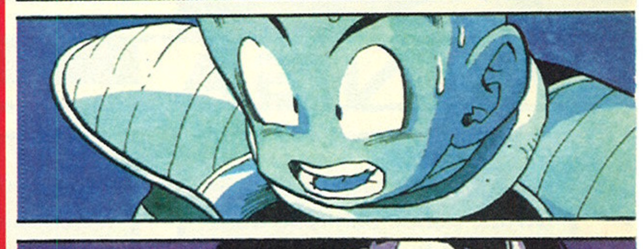
SP BATTLE

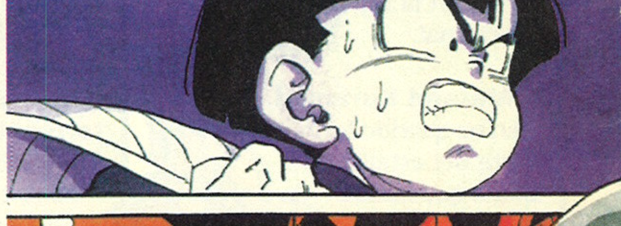




Reservada a los expertos del pad debido a su alto nivel de dificultad, esta nueva modalidad de juego aparece únicamente al finalizar el Modo Historia.









DRAGON BALL Z: IDAI NARU DRAGON BALL DENSETSU





no, que reproduce lugares tan distantes como la Tierra o el planeta Namec, se suceden los constantes enfrentamientos entre Son Goku, sus amigos y toda una colección de entrañables villanos, entre los que podemos encontrar a Cell, Freezer, los dos Boo, los androides del Dr. Gero e incluso el Grupo de Fuerzas Especiales. Hasta 35 luchadores diferentes se dan cita en este explosivo título que junto a SON GOKU DENSETSU de ***PC Engine Duo***, ha sido el que mejor ha captado la estética y el dinamismo del manga y la serie de televisión. Solo o acompa-

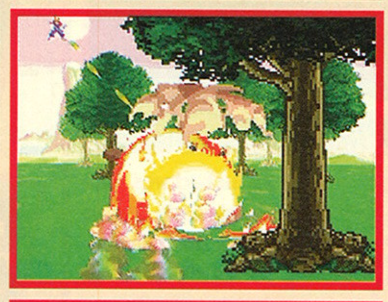


がなの CD ROM

SATURN

BANDAI

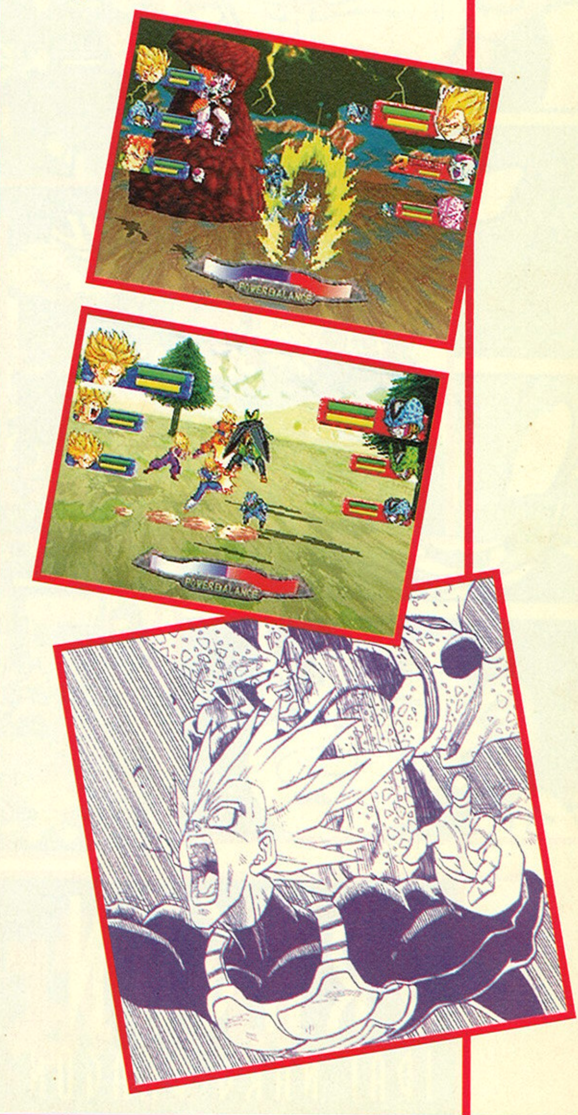










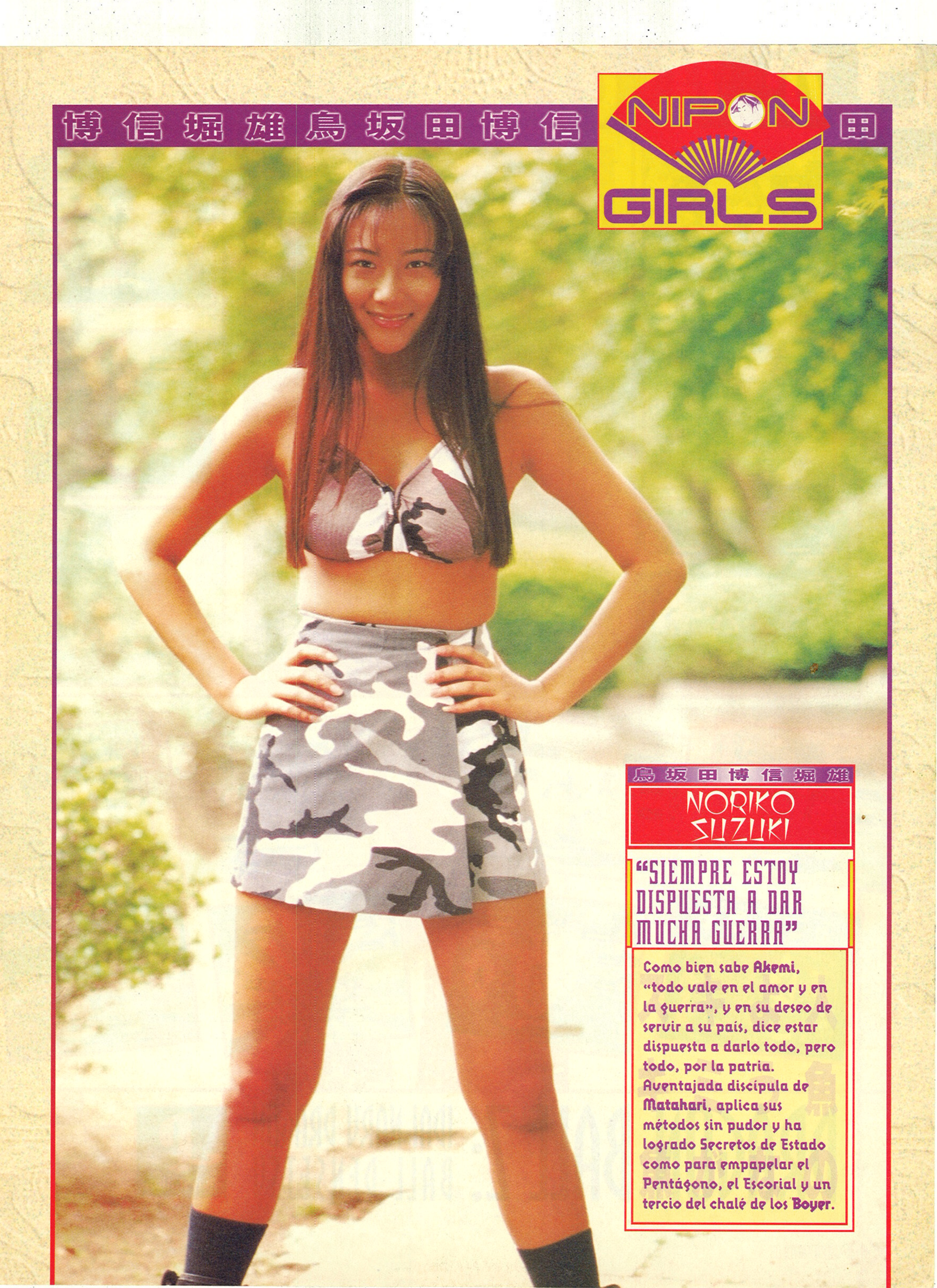


Con 35 luchadores para elegir, el Modo Versus ofrece mil y una posibilidades, todas ellas apasionantes: contra otro humano, contra la computadora, un luchador contra tres, tres contra dos...

ñado de otros dos luchadores manejados por la computadora, el jugador puede disfrutar de los duelos mas inverosímiles, peleando contra otros tres luchadores a 60 metros de altura, mientras destroza a golpe de Kamehames valles y montañas. Todo ello a través de tres opciones de juego distintas: los clásicos Modo Historia y Versus y uno nuevo. Un verdadero sueño para los amantes del manga original que podrán disfrutar como enanos reproduciendo los combates más conocidos de la serie de televisión. Definitivamente uno de los mejores juegos de DRAGON BALL producidos hasta la fecha, con el que **Bandai** nos demuestra que lejos de explotar una idea agotada, todavía puede sacarle mucho juego a la genial obra de **Akira Toriyama**.

NEMESIS




博信堀雄鳥坂田博信
NIPON GIRLS
田
鳥坂田博信堀雄
NORIKO SUZUKI
"SIEMPRE ESTOY DISPUESTA A DAR MUCHA GUERRA"
Como bien sabe Akemi, «todo vale en el amor y en la guerra», y en su deseo de servir a su país, dice estar dispuesta a darlo todo, pero todo, por la patria. Aventajada discípula de Matahari, aplica sus métodos sin pudor y ha logrado Secretos de Estado como para empapelar el Pentágono, el Escorial y un tercio del chalé de los Boyer.

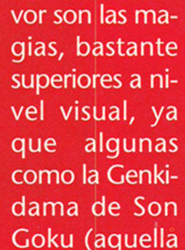
がなの

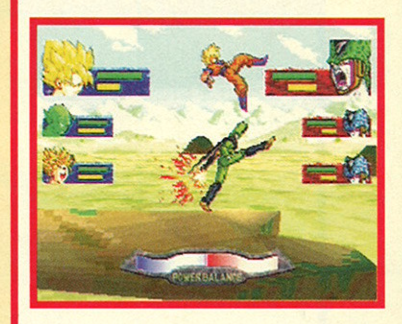


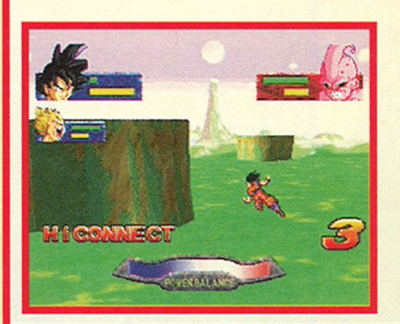


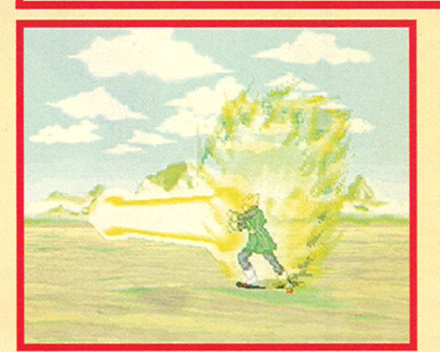


Con un par de semanas de retraso respecto a la versión ***Saturn***, la entrega para ***PlayStation*** de **IDAI NARU DRAGON BALL DENSETSU** hizó su aparición en las tiendas de **Japón** el pasado 31 de Mayo. Igual de divertido e impresionante que su homónimo de ***Saturn***, las diferencias entre las dos versiones se basan simplemente en la ausencia total de árboles en los escenarios del juego, reduciendo éstos a meros solares alegrados tan solo por unas pocas montañas. Algo absolutamente incomprensible, ya que aunque es conocida la superioridad de la máquina de **Sega** a la hora de manejar gráficos en 2D, sí se le podría haber añadido algún arbustillo al menos. Quizás por eso, al tener que mover tantos *sprites* en pantalla, la entrega para ***PlayStation*** es cien veces más rápida que en ***Saturn***, lo que se traduce en una mayor jugabilidad y la disminución del nivel de dificultad, ya que no es necesario perseguir durante seis horas al adversario para patearlo. Otro punto a su favor son las magias, bastante superiores a nivel visual, ya que algunas como la Genkidama de Son Goku (aquella en la que extraía toda la fuerza de los seres del universo hasta formar una bola gigantesca) aprovecha la potencia de la consola de **Sony** a la hora de manejar estructuras poligonales, con impresionentes resultados. Por lo demás las dos versiones son exactamente igua-





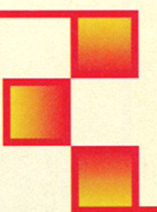




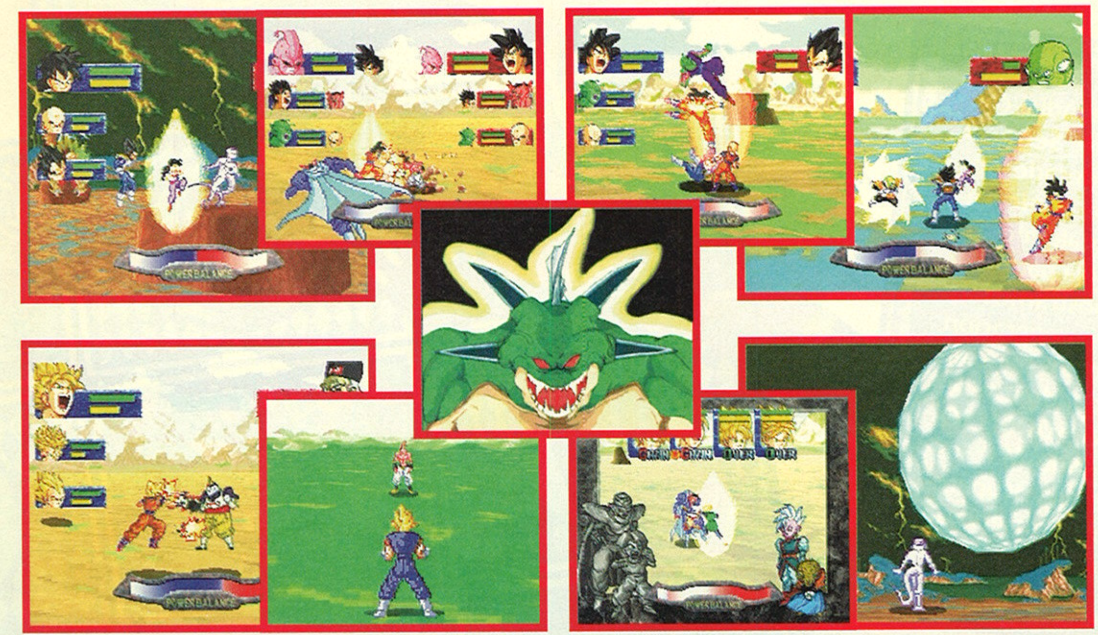


DRAGON BALL Z: IDAI NARU DRAGON BALL DENSETSU













PLAYSTATION

BANDAI



les, destacando de ellas su espectacularidad gráfica y el alto grado de similitud que guarda con el manga original de **Toriyama**. Esto es evidente sobre todo en las *intros* que preceden a cada fase del Modo Historia, amenizadas con viñetas del manga, sabiamente coloreadas. Al igual que la versión ***Saturn***, la entrega pára ***PlayStation*** encierra en su interior un modo secreto de juego, SP BATTLE, al que sólo se puede acceder una vez completado el Modo Historia, lo que además nos brindará la posibilidad de elegir en VERSUS BATTLE a los 35 luchadores que aparecen en este gran título que, como siempre, tardará lo suyo en llegar a nuestro país. Como siempre, paciencia.

NEMESIS















Cuando conquistó la fama mundial con la creación de la mascota de **Sega**, el grupo de programación liderado por **Yuji Naka** pasó a llamarse **Sonic Team**. Después de programar algunos de los mejores juegos de consola para 16 y 8 *bits*, les llegó la hora de demostrarnos de lo que son capaces en la nueva generación de consolas. Tres son los proyectos para ***Saturn*** de los que se está encargando este legendario equipo: SHINING WISDOM, SONIC XTREME y **NIGHTS INTO DREAMS**. Justo de este último es del que nos ocuparemos por ahora. Como habréis observado por las impresionantes pantallas que apare-

NIGHTS INTO DREAMS

La imaginación que los grafistas de este juego han derrochado en cada una de sus fases logra que cada vez que juguemos una partida descubramos detalles asombrosos.

NiGHTS into dreams...

CD ROM

- SATURN
- SEGA-SONIC TEAM

cen junto a estas líneas, el aspecto gráfico del compacto es ciertamente impresionante. El colorido y la forma en que están diseñados los niveles, no hacen más que recordarnos a las pantallas que todos hemos visto de MARIO 64. El entorno tridimensional de cada una de las fases se mueve con la velocidad y la suavidad de SEGA RALLY, con la diferencia de que, como todo buen plataformas que se precie, tendremos la completa libertad de movernos a nuestras anchas por los decorados, a pie o volando. El objetivo del juego es tan original como sencillo. En cada fase deberemos destruir a base de impactos una especie de cúpulas que contienen a los sueños, representados como bolas de luz. Cada vez recuperemos un sueño, deberemos llevarlo a otro destino, así hasta llevar todos los sueños de cada nivel. Al dejar un sueño en la cúpula, nuestro personaje despertará al Arlequín, que volando llegára con mayor rapidez donde se encuentran los sueños. El diseño de los enemigos finales tambien es bastante original, y algunos de ellos están inspirados en los villanos y personajes de los cuentos infantiles. En todo momento del juego queda patente el sello de la casa *made in* **Sonic Team**, desde la velocidad trepidante hasta la familiar indumentaria del Arlequín, pasando por esa obsesión por los rebotes y la recolección de objetos en cantidades industriales. Todo nos recuerda a SONIC. Una grata sorpresa para que los usuarios de ***Saturn*** disfruten en exclusiva dentro de unos meses.

THE PUNISHER





Han tenido que pasar cuatro años para que un juego de **Climax** traspasara nuestras fronteras. Después de que los usuarios de ***Super Nintendo*** y ***Mega Drive*** perdiéramos la oportunidad de disfrutar con los juegos de LANDSTALKER, la culminación de la saga aparece para ***Saturn***. Para este compacto, los programadores han tirado la casa por la ventana, creando un entorno isométrico a base de texturas y vectores que se mueve con una fluidez impresionante. Otra novedad es el sistema de lucha con los enemigos finales, ya que es el primer *Action-RPG* en que estos combates se solucionan al estilo STREET FIGHTER, con magias y *rounds* incluidos. Otro gran juego que tendrán ocasión de disfrutar los usuarios de ***Saturn*** en los próximos meses.

THE PUNISHER

Aunque sólo hemos podido disfrutar de una demo jugable, lo cierto es que este juego promete ser uno de los grandes de 96 gracias a sus espectaculares gráficos, jugabilidad y el sello personal de Climax.

DARK SAVIOR

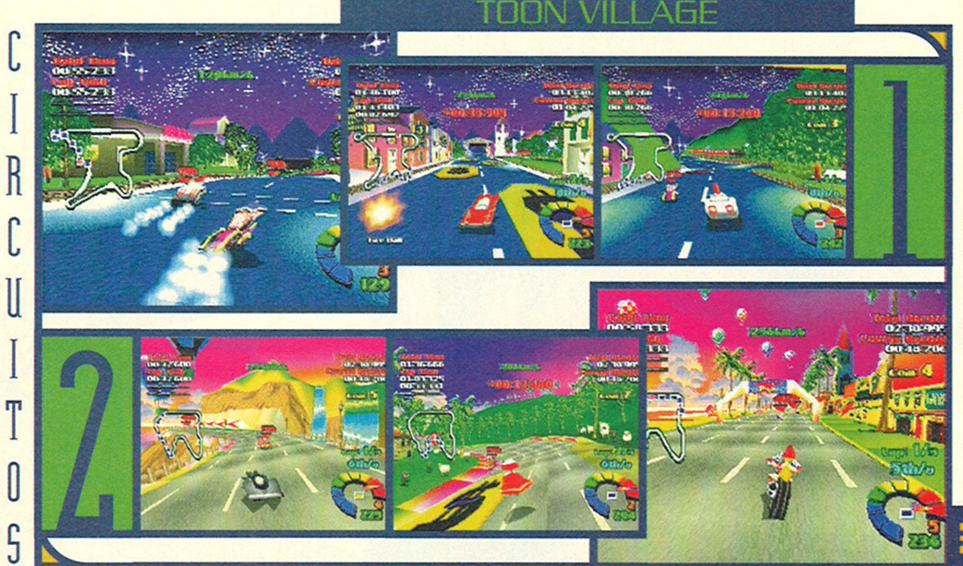


KEIKO MIYASHI

"PARECE QUE MI BODA TENDRA QUE RETRASARSE"

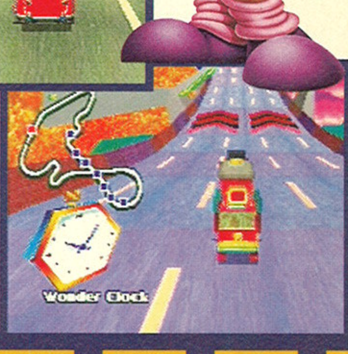
No es de extrañar, monada. Por muy progre que fuera el cura, por muy informal que fuera la ceremonia y por muy barato que saliera el sastre, a nadie se le ocurre presentarse en la iglesia con semejante traje de novia. ¿Comprendes ahora, bonita, por qué los monaguillos se liaron a tortazos con las damas de honor por llevar el dobladillo de la falda?

MOTOR TOON GP2



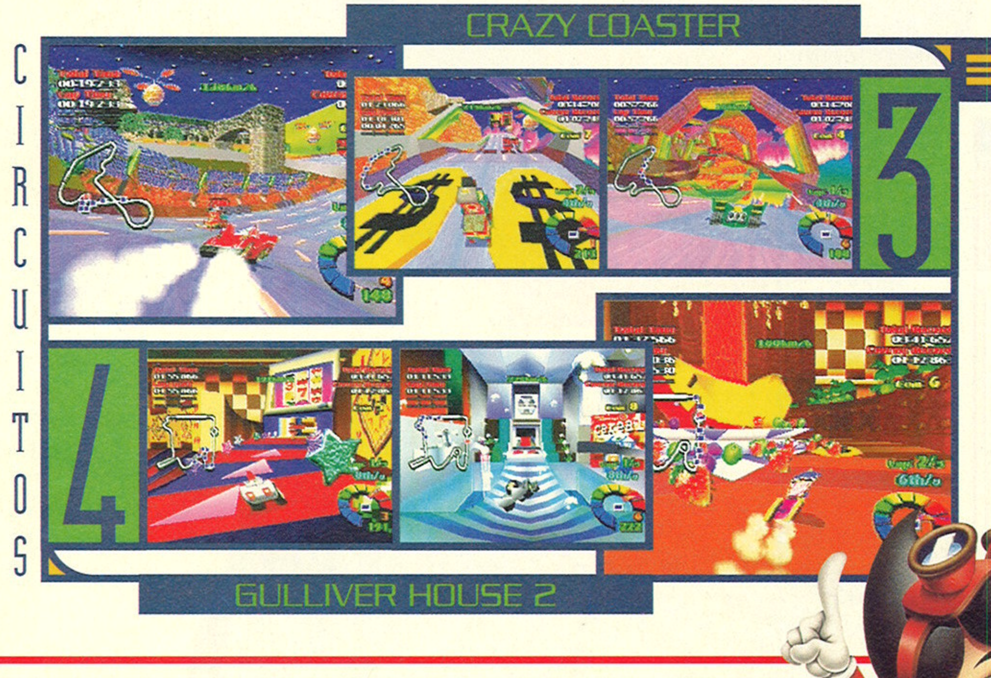
MOTOR TOON GP
GRAND PRIX 2
CAPTAIN ROCK
BOLBOX
PRINCESS JEAN
PENGUIN BROS.
RAPTOR& RAPTOR

MOTOR TOON GP fue sin duda el buque insignia más engalanado que **Sony** presentó al mundo entero junto a su ***PlayStation***. El soberbio entorno vectorial hábilmente tapizado con *gouraud shading* hipnotizó todos nuestros sentidos y supo esconder en un rinconcito de su RAM pequeñas lagunas de jugabilidad. La división de desarrollo de *software* #1 de **SCEI** apuntó en su bloc particular las limitaciones del *tour de force* audiovisual, y preparó muy concienzudamente la segunda parte que ahora os presentamos para callar voces impías y asombrar al mundo entero con sus nuevas, multiples y mejoradas cualidades. Para empezar ha retomado con mucha más fuerza el estilo gráfico inigualable de **Susumu Matsushita** que derrocha colorido e ingenio sin igual en la *intro* y en el excelente manual japonés del juego. Se ha elevado el número de vehículos de cinco a ocho, se han sumado dos circuitos más al trío inicial disponible en la primera parte, y se han incluido 17 *items* (misiles, bombas, turbos, salto, escudos de protección, magias especiales...) durante la carrera para martirizar a los otros vehículos, lo cual eleva las cuotas de diversión-adicción-jugabilidad a límites insospechados. Pero la cosa no acaba aquí, porque nuestros amigos japoneses han incluido un segundo CD en el *package* original que permitirá jugar con dos ***PlayStation*** vía *link* sin necesidad de desembolsar más dinero en la compra de otro **MTGP2**. También hay que resaltar que el segundo CD sólo opera si el *link cable*

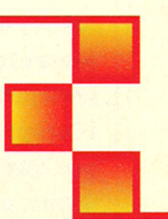


Wonder Clock

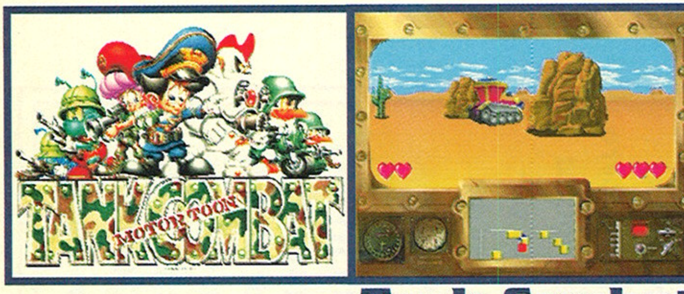
Por cada moneda obtenida tendremos acceso a una ruleta de 17 items especiales que dotarán a nuestro vehículo de poderes especiales.











Tank Combat

En este modo combatiremos con los otros personajes motorizados del juego en un entorno gráfico similar al utilizado en BATTLEZONE, CYBERSLED o SHELLSHOCK. Elige vehículo y elimina a tus adversarios en este trepidante minijuego cortesía de SCEI.

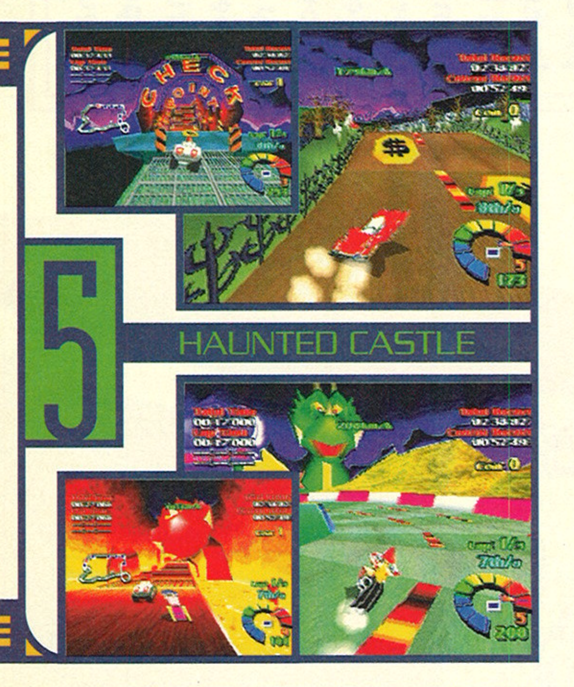
Cada vez que completemos el juego, y dependiendo de la dificultad elegida, accederemos a los seis extras de MTGP 2.

Goodies





CD ROM
PLAYSTATION
SONY COMPUTER ENT.



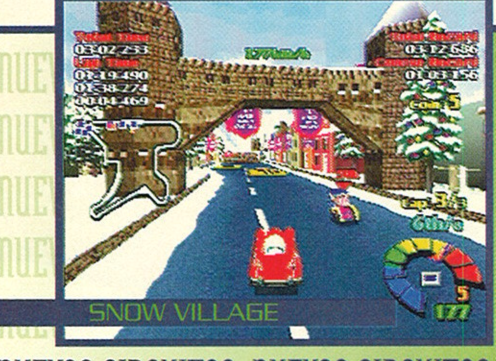
5
HAUNTED CASTLE

está conectado. **MTGP2** cuenta con cinco modalidades de juego, un *Replay Theater* para grabar y editar nuestras partidas y una suculenta lista de opciones como activar parcial o totalmente la animación «cartooniana» de los vehículos, *auto saving* y «balancear» la música y FX a gusto del usuario, hasta modificar el fondo de la pantalla del menú entre 90 diseños diferentes. **MOTOR TOON GP 2** ha sabido desterrar las limitaciones de su primera parte y conformar el juego más bonito, completo y divertido de coches que existe para *PlayStation* y que antes de final de año tendremos en **España**.

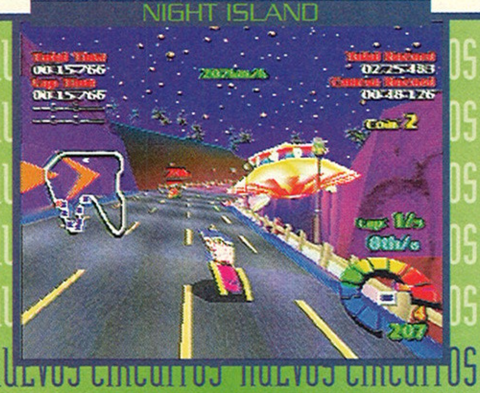
THE ELF



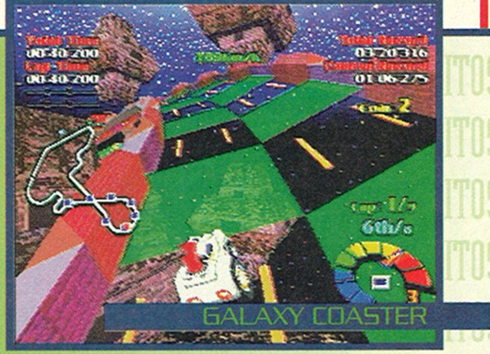
NUEVOS VEHÍCULOS



SNOW VILLAGE



NIGHT ISLAND



GALAXY COASTER

NUEVOS CIRCUITOS NUEVOS CIRCUITOS NUEVOS CIRCUITOS NUEVOS CIRCUITOS NUEVOS CIRCUITOS NUEVOS CIRCUITOS

GULLIVER NIGHT



HEAVENLY CASTLE



El segundo *goodie* que obtendremos nos permitirá sumar cinco circuitos más a los ya disponibles. Estos cinco trazados son variaciones de los originales, pero tendrán que ser recorridos en dirección contraria y poseen variaciones gráficas muy notables como en el caso del circuito cubierto por la nieve.

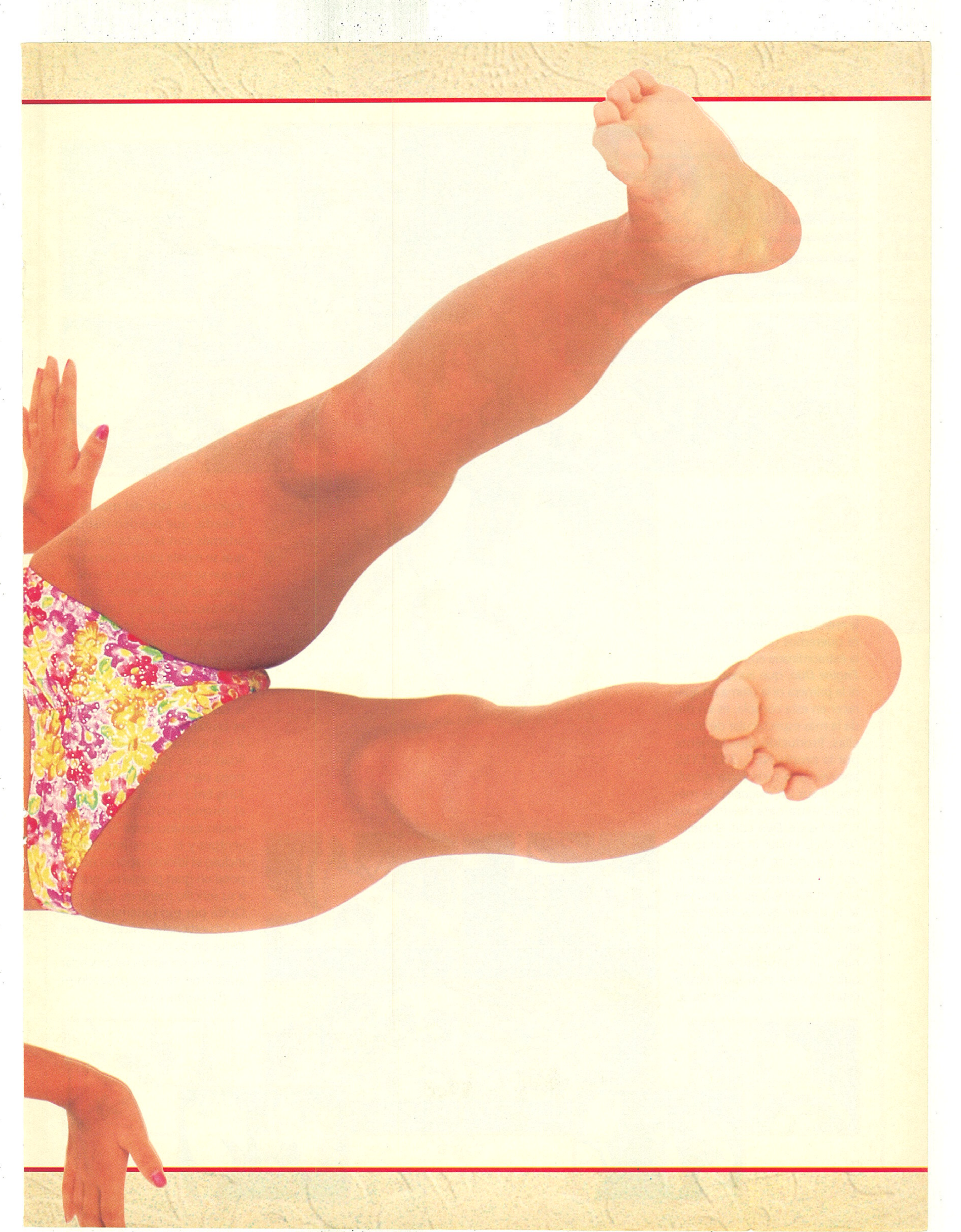


鳥坂田博信堀雄

AKEMI NISHIDA

"ME ENCANTA DEJARME CAER POR ESTAS PAGINAS"

Dicen que del dicho al hecho hay mucho trecho, pero para Akemi la cosa resulta la mar de sencilla. No podéis haceros una idea del tremendo talegazo, del enorme castañazo que se pegó Akemi en esta sesión fotográfica. Aunque sonríe muy natural, tendriais que haber oído los portentosos alaridos que dió cuando la despegaron del suelo los forzudos mozos del Samur.





La macabra creación de **Yuzo Takada** (todo un éxito entre los *otakus* españoles) ha dado pie a un gran número de adaptaciones a videojuego. Si hace unos meses comentamos las excelencias de la entrega para ***PlayStation***, ahora queremos hacer justicia con la extraordinaria entrega para ***PC Engine Duo***, que aunque no es ni la primera ni la última en aparecer en esta consola, es sin duda la más espectacular de todas ellas. Producido directamente por la propia **NEC**, **3X3 EYES** aprovecha la tecnología *Arcade Card* y sus 20 *megabits* de memoria extra para deleitar a los usuarios de ***Duo*** con el mejor *Full Motion Video* jamás visto en una consola de 16 *bits*. A lo largo de esta macabra videoaventura, el aterrado espectador es testigo de un aluvión de grotescas y sobrecogedoras secuencias en las que los brazos se seccionan y la sangre brota por doquier. Un dantesco espectáculo capaz de hacer las delicias de las legiones de fans del manga de **Takada**, que pueden disfrutar además con la cinta de vídeo que se regala junto al juego, en la que se reproduce en anime algunos de los momentos más escabrosos del juego. Un bonito detalle por parte de **NEC**, que bien podrían imitar compañías como **Bandai**, con *packs* basados en DRAGON BALL o BASTARD!. Volviendo al juego en sí, la calidad gráfica de **3X3 EYES** es bastante alta en el juego en sí y se aproxima bastante a la calidad de las pantallas de la entrega para ***PlayStation*** (obra de **Xing Ent.**). Ambos títulos siguen el mismo patrón de juego, a medio camino entre la videoaventura y el cómic interactivo. Incluso el idioma japonés no supone un gran problema, gracias a su sencillo menú de opciones. Quizá por eso (además de por su incuestionable calidad) es uno de los pocos títulos en lengua nipona que podemos recomendar abiertamente a los poseedores de ***PC Engine Duo***.

3x3 EYES

MANGAZONE

La sección de este mes la comparten dos títulos tan diferentes entre sí como grandes en calidad . Por un lado una nueva adaptación del popular 3X3 EYES de Yuzo Takada, que pasa a engrosar la ya larga lista de títulos manga para Duo. Por otra parte, las dos entregas para SNES de un recién llegado a España, CRAYON SHIN-CHAN.

• por NEMESIS •



Shin-Chan guarda un gran parecido físico con nuestro compañero The Punisher.

CRAYON SHIN-CHAN

Con motivo de la aparición en **España** del corrosivo manga de **Yoshito Usui** (del que encontraréis información unas páginas más adelante), hemos querido hacer una pequeña retrospectiva a las dos apariciones del pequeño Shin-Chan (conocido en la versión española como Shinnosuke) en ***Super Famicom***. Producidos por **Bandai** en los años 93 y 94 respectivamente, las dos partes de **CRAYON SHIN-CHAN** siguen exactamente la misma estética de la obra de **Usui**, encontrando en ellas grandes dosis del humor más corrosivo, además de una impecable calidad gráfica y sonora. El primero mezcla las plataformas con pequeños subjuegos, mientras que el segundo es un arcade «plataformesco» en toda regla. Los dos son tremendamente divertidos y muy recomendables.





MIHOKO ATARI

"CUANTO MAS GUAPOS, MAS TONTOS E INSOPORTABLES"

Mihoko tiene muy claro sus gustos sobre los hombres. Tras una dolorosa relación con un galán de cine nipón, muy guaperas pero todo un cretino, ya no quiere saber nada de los tíos atractivos. Ahora sólo le gustan los tipos bajitos, panzones y un pelín miopes. Si un día se pasa por **SUPER JUEGOS** seguro que encuentra el auténtico amor de su vida.


LA SEÑORITA YOKO IRAZAKI • UNO ENTRE UN MILLON • SILENT MÖBIUS
SUPER
MANGA
Captain Herlock
EL PEQUEÑO SHINNOSUKE
COLECCIONABLE
DRAGON BALL
¡¡ULTIMA ENTREGA!!

captain H



Es el año 2977. Vivimos en una sociedad ultra-tecnificada, cómoda, con el único objetivo de divertirnos sin preocupación alguna. Captain Herlock, junto a su tripulación, repudia esta forma de vida y emprende una cruzada a bordo del navío Arcadia, convirtiéndose en la única preocupación de un gobierno que sólo está interesado en las carreras de caballos y el golf. La surrealista tranquilidad de los terráqueos termina el día en que se estrella, en el centro de Tokyo, una gigantesca esfera negra que

...erlock

Es un héroe solitario dispuesto a salvar La Tierra de la invasión alienígena de las Mazonias. La aventura y la acción servidas de la mano de Leiji Matsumoto.



lleva inscritos unos extraños grabados. El misterio que encierra es desvelado por el doctor Hakase Daiba, quien consigue traducir el mensaje por la frase «Gloria eterna a las Mazonia». Daiba se percata inmediatamente de que se avecina una invasión, pero fracasa al tratar de convencer a sus superiores de la gravedad de la situación y muere a manos de una alienígena que se esfuma cuando Herlock está a punto de atraparla.

A partir de entonces, el capitán y su tripulación tratarán, por todos los medios, de evitar la aniquilación de la humanidad... pero el gobierno les considerará el único peligro real.

El manga fue editado en cinco tomos -existe también una versión de lujo- que resultan imprescinidibles para cualquier otaku que se precie.

ADAPTACION TELEVISIVA

Debido al éxito obtenido por el manga, y como ha sucedido en tantas otras ocasiones, CAPTAIN HERLOCK se convirtió en anime. La encargada de la adaptación fue **Toei Animation**, manteniendo intacta la trama argumental, sumando algún que otro episodio de relleno y añadiendo personajes secundarios muy atractivos. Los 42 episodios de la serie fueron dirigidos por **Rin Taro**, quien contó con la colaboración en el diseño de **Makoto Kikuchi** y **Kazuo Komatsubara**.

La continuación recibió el nombre de WAGA SEISHUN NO ARCADIA: MUGEN KIDO SSX (MI JUVENTUD EN ARCADIA: EL CAMINO DEL INFINITO SSX). También fue producida por **Toei** y no logró superar los 22 episodios.

captain Herlock



FILMOGRAFIA

Tras emitirse con unos muy aceptables índices de audiencia televisivos, la serie dio paso al estreno de varias películas. UCHU KAIZOKU CAPTAIN HERLOCK: ARCADIA GO NO NAZO (EL MISTERIO DE LA ARCADIA) fue la primera, con una duración de 151 minutos. En ella se contaba la historia del enigmático navío estelar capitaneado por Herlock.

WAGA SEISHUN NO ARCADIA (MI JUVENTUD EN ARCADIA) llegó justo después, y retrató con sensibilidad el pasado del capitán Herlock en la Tierra. La segunda serie emitida por televisión continuaría esta misma línea argumental.

AUTOR PROLIJO

Matsumoto está considerado como uno de los mejores autores clásicos de manga. Creador de infinidad de obras de gran éxito, estuvo muy influido por los trabajos **Osamu Tezuka** (TETSUWAN ATOM, JUNGLE TATEI...).

Nacido en 1938, pasó su juventud en un ambiente deprimido por la guerra, motivo por el cual empleó el dibujo como forma de evasión. Con sólo 15 años publicó su primera creación en MANGA SHONEN. Ese primer experimento se llamó ADVENTURES OF HONEY BEE, tuvo una magnífica acogida y ganó varios premios. En 1970 llegaría su consagración internacional con OTOKO DOIDON (SOY UN HOMBRE), que narraba las desventuras de un estudiante japonés. Sin embargo, **Matsumoto** se ha hecho popular gracias a sus obras de ciencia-ficción. En 1974 publicó UCHUSEN KAN YAMATO (EL ACORAZADO ESPACIAL YAMATO, muy popular en **Estados**



Unidos en estos momentos), de cuya atmósfera estarían imbuidas CAPTAIN HERLOCK y SENEN JOO. **Matsumoto** tiene un estilo variado, dibujando a los personajes principales de forma estilizada y a los secundarios algo grotescos. Pero en sus naves no hay concesiones de ningún tipo: son gigantescas, aparatosas, temibles y románticas al mismo tiempo.
Su última obra, THE COCKPIT -editada en nuestro país por **Manga Vídeo**-, relata hechos acaecidos en la Segunda Guerra Mundial.

Pau Blanes

EL PEQUEÑO SHINNOSUKE

VALORACION 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Uno de los mangas más íntimamente ligados al **Japón** pasó a mejor vida hace ya unos meses; por supuesto, me refiero a GAMMA, EL HOMBRE DE HIERRO. Sin embargo, **Planeta-DeAgostini** ha decidido reincidir en las temáticas sociales y estrechamente ligadas al carácter nipón, publicando un manga del todo excelente: CRAYON SHIN-CHAN (alias EL PEQUEÑO SHINNOSUKE), de **Yoshito Usui**.
Pero volvamos a la dura realidad. Aunque en su país de origen este tipo de historias supongan



SILENT MÖBIUS

SEGUNDA PARTE

VALORACION 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Con el lanzamiento de la segunda parte de SILENT MÖBIUS, queda patente el éxito obtenido por **Kia Asamiya** entre los lectores de nuestro país. Resulta por lo menos curioso que otras obras de este autor, tan válidas como la que nos ocupa, como GUNHED y COMPILER, no se hayan hecho tan populares, pero... ¡los lectores tenéis la última palabra, por encima de los gustos de los críticos! Así que vamos al grano.
En esta continuación (que adapta al castellano el tercer tomo japonés), nos encontramos con un menú compuesto por varios e interesantes platos. El primero de ellos es la conclusión de la aventura que quedó sin finalizar en la anterior entrega y que realiza la función de entrante.
El plato fuerte -un filete en toda regla- es la historia protagonizada por un personaje secundario muy bien llevado por el autor: Robert DeVice, compañero sentimental de una de las componentes de la AMP, Katsumi Liqüer.
El postre recopila las famosas 4Koma, unas tiras humorísticas de gran tradición en el manga, y es un poco indigesto. En resumen, SILENT MÖBIUS II no aporta grandes novedades. Precisamente por eso igualará en repercusión a la entrega anterior.



ANA CARVAJAL CALVO

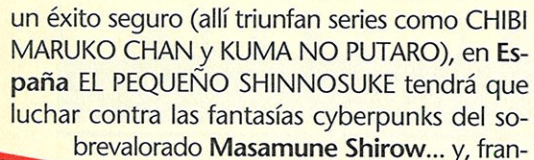
UNO ENTRE UN MILLON

VALORACION 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Desde que **Camaleón Ediciones** abrió su línea de cómic de factura nacional en el pasado **Salón del Manga**, sus propuestas han ido ganando en calidad y variedad. Ahora mismo, pienso en una obra tan divertida como B3, o en la ajustada tonalidad dramática de ZEON -diga lo que diga nuestro coordinador-. Pero UNO ENTRE UN MILLÓN es el producto más arriesgado y de mayor interés. Se trata de un «one-shot» que contiene dos historias. Una, la que da título a esta pequeña joya; la otra, un retablo exquisito lla-



un éxito seguro (allí triunfan series como CHIBI MARUKO CHAN y KUMA NO PUTARO), en **España** EL PEQUEÑO SHINNOSUKE tendrá que luchar contra las fantasías cyberpunks del sobrevalorado **Masamune Shirow**... y, francamente, lo tiene muy difícil. Pero vaya desde aquí una recomendación: echadle una atenta ojeada. Seguramente, os reiréis con mayor espontaneidad que leyendo las aventuras de Gamma Teruo, porque, la verdad sea dicha, el gracioso Shinnosuke está hecho un monstruo de rompe y rasga.



¡Ah! No os dejéis engañar por su reducido formato. En sus páginas hay más cosas que en las de la mayoría de cómics que podéis encontrar en el quiosco.

JULIO MIGUEL ROZAS

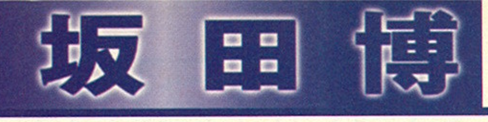
UNO ENTRE UN MILLON



mado CUANDO LOS PÁJAROS NADAN Y LOS PECES VUELAN. Habla de pequeñas cosas, de relaciones que se rompen por decir la verdad, de gestos y hojas secas. Se diría que es resultado de un descarte de la película de **Isabel Coixet** COSAS QUE NUNCA TE DIJE. Sus catorce páginas deparan muchas sorpresas y revelan a una narradora que tiene mucho que contar. Por cierto: se llama **Vanessa Durán**, es una forofa del Shojo manga y una vieja conocida de los otakus por haber dibujado una de las historias ganadoras del concurso del **Salón del Manga**.

RAUL VIDAL



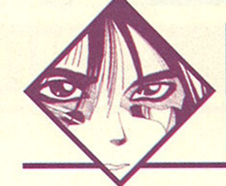












SERIAL SHOJO

la Señorita Yoko Irazaki



GRUESAS GOTAS DE SUDOR

por IKUE KORIYAMA

El cuerpo de una mujer, tendido junto al tuyo... pero eso será más tarde». Me repito estas palabras de camino a casa. Y me arrepiento. Me arrepiento de haberme prestado al juego de adivinación. Los oráculos son para tontos.

Voy por el camino más corto, la luna me agujerea la cabeza con su forma de esponja podrida. Shiro y Keiko están cerca, pero no quiero mirarles. «Shiro, Shi-ro, Sh-i-ro...» Su nombre late en mi corazón a ritmo orgásmico. Aunque, en realidad, no le conozco. Pero pienso que podría satisfacerme, aprisionarme, fustigarme... Menuda tontería. No sé nada del amor. Sólo sueño. Sueño con ser poseída, pegada, atada a una cama y colgada de pies y manos, lacerada en los costados, desollada suavemente por alguien a quien yo ame.

¡Que Buda descargue sobre mi sus rayos, quiero iluminar mi mente y alejar estos pensamientos!

La madre de Noriko me lo ha advertido: no importa dónde ni con quién esté. El llegará a mí, e inmediatamente, ¡inmediatamente!, me hará tres regalos. El primero, según ella, ya lo ha adquirido. Le faltan los otros dos, el kimono y el collar.

Apresuro el paso, llego a casa. Cierro la puerta, pero no sé si debo. Hay alguien espiándome entre los arbustos, puedo verlo... ¿Y si es él? El cerebro me da un pinchazo de deseo.

Tengo miedo de que me dé un ataque de nervios mientras subo los escalones de mi habitación. Si me cayera... ¡menuda forma de hacer el ridículo! Cálmate, Yoko, cálmate. Mira por la ventana, a ver si aún está ahí.

Eh...

No.

Ya no.

Sin embargo, tengo el extraño deseo de conocerle. Me imagino corriendo por el parque, seguida de cerca por las dobles pisadas, atravesando puertas de espinas y rompiendo cristales con las uñas de los pies. Entonces, no podré abrir la puerta con la horquilla. Y el vecino saldrá a mi encuentro.

– ¿Qué te ocurre, pequeña orquídea?

– ¡Déjeme, puedo apañármelas sola!

Sola... no lo estoy. He... vuelto a salir de la casa... Está ocurriendo realmente.

– Te has perdido, preciosa. No pareces del barrio. ¿Puedo ayudarte? ¿Quieres que te... enseñe el edificio? Si no tienes dónde quedarte esta noche, podemos arreglarlo.

– ¡Socorro, mamá! ¡Socorro!

– ¡Quieta, niña! Sabes perfectamente que no vives aquí. ¿Crees que no me he dado cuenta de que eres una ladrona?

– ¡¿Qué?!

– No finjas. Entremos.

– ¡Yo no soy una ladrona!

– Mientes, puta...

Entonces sucede, como en el sueño que ya no recordaba. Un dardo atraviesa su cuello, gruesas gotas de sudor recorren su rostro.

Su sangre me hace recuperar el sentido de la orientación y vuelvo a casa.

Jamás le había sucedido que la imagen de una mujer le produjera una excitación tan inmensa. Y es que sentía una atracción almibarada, brutal al mismo tiempo, por las vírgenes.

«Dadme una virgen...»

Una virgen que permaneciera silenciosa y manifestara con gran ardor su pasión cándida. Que fuera voluptuosa en el lecho. Hermosa. Era todo lo que pedía y todo lo que Yoko tenía.

Hubiera preferido que fuese gorda; así, podría haber detenido su pensamiento en sus caderas, olvidar la turbación, el deseo. El deseo de verla arrodillada a sus pies, de poseer a una virgen esclava. De acariciarla sobre un gran muro frío y poner a prueba su resistencia.

Shiro ya no podía, casi, razonar. Pero con gran esfuerzo abrió la boca.

– ¿Co-cómo se llama?

– ¿Yoko?

Aquello era el principio de un largo juego.

– ¿Tienes muchos amantes?

– Todos viejos y tontos. Aún así, la tienen como tú.

Shiro supo que su madre había matado a su padre al cumplir los veinticuatro. Le arrolló con un tren, bueno, ella era conductora de trenes. Siempre hablaba de los principios de la colisión y el arrastre, aplicados a las personas.

– ¿Te pasa algo, Shiro?

– No, claro que no...

– Espero que, pese a todo, te hayas divertido.

– Sí, ma-má. ¿Eh? ¡Ma-má! ¿Eh? Lo ves, me lo he pasado de miedo.

Madres, las grandes madres. Ella no le podía contar a la suya que quería acostarse con Yoko. Probablemente, eso le causaría la vergüenza eterna. Quizás, la muerte.

«¿Por qué no?»

– ¿Te apetece una taza de té?

– Eh... sí.

– Sabes, Shiro... han hallado el cadáver de una mujer no muy lejos de aquí. Parece que había salido a pasear, la pobre.

– Sí, mamá está nerviosa. Parece que vió algo.

Mamá, mamá, mamá. Eran las doce y media y todo lo que se le ocurría era hablar de su madre.

Las mismas palabras atravesaban la mente de Shiro, como una terrible letanía. Y empezaban así, con la voz de él impostada:

– ¿Se lo has contado a la policía?

– No... pero...

– Me parece razonable, nadie te creería. No pudiste hacer nada, mamá, le dieron cuatro cuchilladas.

– ¿Y-y tú cómo lo sabes? ¿Cómo sabes que fueron cuatro?

– Lo imaginé.

– Mientes.

– Olvídalo. Nos estamos convirtiendo en un vulgar matrimonio. Y yo sólo tengo ganas de dormir.

Dormir... olvidar la sangre al fin.



AKUME NAGASAKI

"CREO QUE ESTE AÑO NO VOY APROBAR NI EL RECREO"

No hagáis ni caso de lo que dice **Akume**, porque aquí donde la veis, esta chica es la empollona más grande que han visto los siglos. Su nota más baja fue un 10, va tres cursos adelantada, domina ocho idiomas, estudia quinto de piano, y lo imposible, sabe descifrar el recibo de la luz. En **España**, con eso y algo más, no te salva nadie del paro.





GUIA DE EPISODIOS



FECHA DE EMISION 27/7/88

CAPITULO 120 GOKUH COLERICO: ¡PODER TOTAL!

TITULO ORIGINAL:
GOKUH IKARI NO FULL POWER
Extraído de las páginas 8 a 14 del tomo 14 de Dragon Ball.

VALORACION 1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10



FECHA DE EMISION 3/8/88

CAPITULO 121 LA CRITICA SITUACION DE SON GOKUH

TITULO ORIGINAL:
SON GOKUH SAIDAI NO KIKI!!
Extraído de las páginas 15 a 48 del tomo 14 de Dragon Ball.

VALORACION 1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

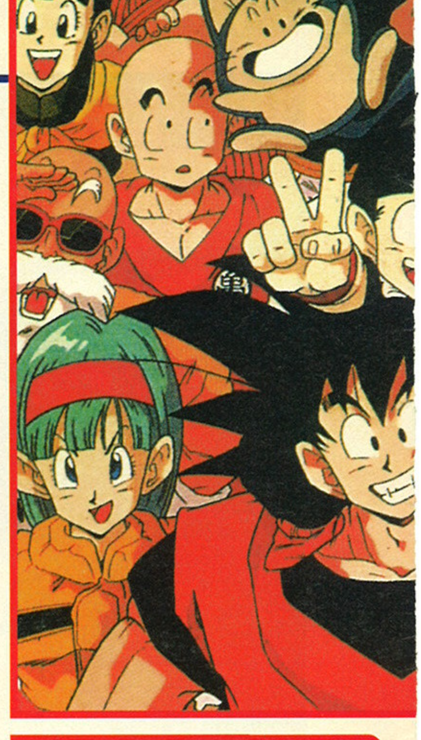


FECHA DE EMISION 10/8/88

CAPITULO 122 EL ULTIMO INTENTO

TITULO ORIGINAL:
SAIGO NO KAKE!!
Extraído de las páginas 49 a 76 del tomo 14 de Dragon Ball.

VALORACION 1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10





FECHA DE EMISION 17/8/88

CAPITULO 123 EL SECRETO DE NYOIBO

TITULO ORIGINAL:
NYOIBO NO HIMITSU
Extraído de las páginas 77 a 90 del tomo 14 de Dragon Ball.

VALORACION 1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10



FECHA DE EMISION 24/8/88

CAPITULO 124 EL TEMPLO DE LAS NUBES

TITULO ORIGINAL:
KUMO NO UENO SHINDEN
Extraído de las páginas 91 a 106 del tomo 14 de Dragon Ball.

VALORACION 1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10



FECHA DE EMISION 31/8/88

CAPITULO 125 APARECE KAMI SAMA

TITULO ORIGINAL:
KAMI SAMA TOJO!
Extraído de las páginas 107 a 121 del tomo 14 de Dragon Ball.

VALORACION 1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10



FECHA DE EMISION 7/9/88

CAPITULO 126 SHENRON RESUCITA

TITULO ORIGINAL:
YOMIGAERU SHENRON!!
Extraído de las páginas 122 a 135 del tomo 14 de Dragon Ball.

VALORACION 1 2 3 4 5 **6** 7 8 9 10



FECHA DE EMISION 14/9/88

CAPITULO 127 MAS RAPIDO QUE EL RAYO

TITULO ORIGINAL:
KAMINARI YORIMO HAYAKU!!
Episodio escrito especialmente para la televisión.

VALORACION 1 2 3 4 **5** 6 7 8 9 10



FECHA DE EMISION 21/9/88

CAPITULO 128 TRANQUILO COMO EL CIELO

TITULO ORIGINAL:
SORA NO YONI SHIZUKANI
Episodio escrito especialmente para la televisión.

VALORACION 1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10



FECHA DE EMISION 28/9/88

CAPITULO 129 GOKUH HACIA ATRAS EN EL TIEMPO

TITULO ORIGINAL:
TOKI O KAKERU GOKUH
Episodio escrito especialmente para la televisión.

VALORACION 1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10



FECHA DE EMISION 12/10/88

CAPITULO 130 EL RIVAL DE GOKUH ES... ¿GOKUH?

TITULO ORIGINAL:
GOKUH NO TEKI WA... GOKUH!?
Episodio escrito especialmente para la televisión.

VALORACION 1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10



FECHA DE EMISION 19/10/88

CAPITULO 131 CADA UNO UTILIZA SUS PROPIOS MEDIOS

TITULO ORIGINAL:
SOREZORE NO MICHI WO MASHITE
Episodio escrito especialmente para la televisión.

VALORACION 1 2 3 4 5 **6** 7 8 9 10



FECHA DE EMISION 26/10/88

CAPITULO 132 MAS PODEROSO QUE EL MAGMA

TITULO ORIGINAL:
MAGMA YORO ATSUKU
Episodio escrito especialmente para la televisión.

VALORACION 1 2 3 4 5 **6** 7 8 9 10



FECHA DE EMISION 2/11/88

CAPITULO 133 REENCUENTRO EN LA TORMENTA

TITULO ORIGINAL:
ARASHI NO MAENO SAIKAI
Extraído de las páginas 136 a 149 del tomo 14 de Dragon Ball.

VALORACION 1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10

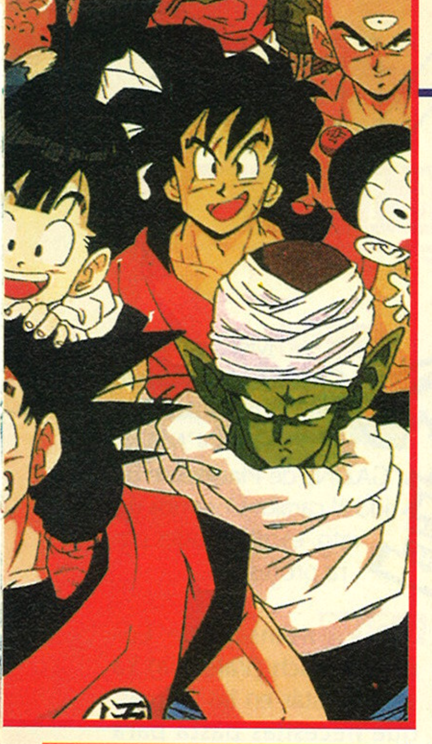


FECHA DE EMISION 9/11/88

CAPITULO 134 EL TORNEO DE LAS ARTES MARCIALES

TITULO ORIGINAL:
HARANNO TENKAICHI BUDOKAI
Extraído de las páginas 150 a 166 del tomo 14 de Dragon Ball.

VALORACION 1 2 3 4 5 **6** 7 8 9 10



SUPER MANGA
COLECCIONABLE DRAGON BALL



FECHA DE EMISION 16/11/88
CAPITULO 135
LOS OCHO MEJORES
TITULO ORIGINAL: ERABARETA 8 NIN
Extraído de las páginas 167 a 177 y 8 a 17 de los tomos 14 y 15 de Dragon Ball.
VALORACION 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



FECHA DE EMISION 23/11/88
CAPITULO 136
EL CONTRAATAQUE DE TAO PAI PAI
TITULO ORIGINAL: KOROSHIYA TAO PAI PAI NO GYAKUSHU
Extraído de las páginas 18 a 35 del tomo 15 de Dragon Ball.
VALORACION 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



FECHA DE EMISION 30/11/88
CAPITULO 137
LA BODA DE SON GOKUH
TITULO ORIGINAL: SON GOKUH NO KEKKON
Extraído de las páginas 36 a 63 del tomo 15 de Dragon Ball.
VALORACION 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



FECHA DE EMISION 7/12/88
CAPITULO 138
SHEN, UN HOMBRE MISTERIOSO
TITULO ORIGINAL: NAZO NO OTOKO SHEN
Extraído de las páginas 64 a 91 del tomo 15 de Dragon Ball.
VALORACION 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



FECHA DE EMISION 14/12/88
CAPITULO 139
¡DE NUEVO! GOKUH VS. TEN SHIN HAN
TITULO ORIGINAL: GEKITO FUTATABI! GOKUH VS. TEN SHIN HAN
Extraído de las páginas 92 a 119 del tomo 15 de Dragon Ball.
VALORACION 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



FECHA DE EMISION 21/12/88
CAPITULO 140
LA AUTENTICA FUERZA
TITULO ORIGINAL: HONTO NO CHIKARA
Extraído de las páginas 120 a 137 del tomo 15 de Dragon Ball.
VALORACION 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



FECHA DE EMISION 11/1/89
CAPITULO 141
LOS CUATRO TEN SHIN HAN
TITULO ORIGINAL: YONINO TEN SHIN HAN
Extraído de las páginas 138 a 165 del tomo 15 de Dragon Ball.
VALORACION 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



FECHA DE EMISION 18/1/89
CAPITULO 142
KAMI SAMA VS. PICCOLO DAIMAOH
TITULO ORIGINAL: DOCCHI GA TSUYOI!? KAMI SAMA VS. PICCOLO DAIMAOH
Extraído de las páginas 166 a 177 y 8 a 21 de los tomos 15 y 16 de Dragon Ball.
VALORACION 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



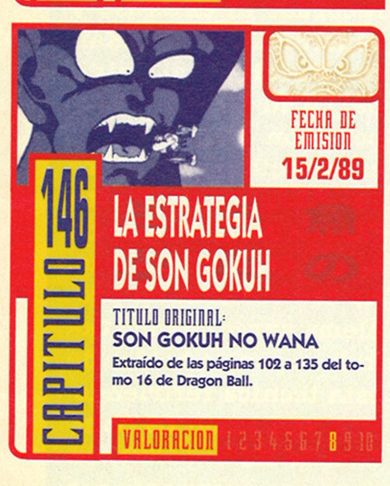
FECHA DE EMISION 25/1/89
CAPITULO 143
EL DESTINO DEL MUNDO
TITULO ORIGINAL: KONOYO NO UNMEI WO KATETE!
Extraído de las páginas 22 a 45 del tomo 16 de Dragon Ball.
VALORACION 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



FECHA DE EMISION 1/2/89
CAPITULO 144
EL SUPER KAME HAME HA
TITULO ORIGINAL: DETA! KYUKYOKO NO CHO KAME HAME HA
Extraído de las páginas 46 a 76 del tomo 16 de Dragon Ball.
VALORACION 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



FECHA DE EMISION 8/2/89
CAPITULO 145
EL TRUCO DEL PICCOLO GIGANTE
TITULO ORIGINAL: PICCOLO DAIMAOH CHOKYOSHINUTSU
Extraído de las páginas 77 a 101 del tomo 16 de Dragon Ball.
VALORACION 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



FECHA DE EMISION 15/2/89
CAPITULO 146
LA ESTRATEGIA DE SON GOKUH
TITULO ORIGINAL: SON GOKUH NO WANA
Extraído de las páginas 102 a 135 del tomo 16 de Dragon Ball.
VALORACION 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



FECHA DE EMISION 22/2/89
CAPITULO 147
¡EL FIN DE TODO!
TITULO ORIGINAL: BANJI KYUSU!!
Extraído de las páginas 136 a 169 del tomo 16 de Dragon Ball.
VALORACION 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



FECHA DE EMISION 1/3/89
CAPITULO 148
EL HOMBRE MAS FUERTE DEL MUNDO
TITULO ORIGINAL: YATTA! CHIKYU SAIKYO NO OTOKO
Extraído de las páginas 170 a 177 y 8 a 35 de los tomos 16 y 17 de Dragon Ball.
VALORACION 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



鳥坂田博

SUPER MANGA

EL CONTESTADOR

PIIIP Mensaje de **Bru Muñoz (Alicante)**. ¿Por qué quieres insistir en que machaquemos a los autores españoles? Los pobres no tienen la culpa de las fechorías de los editores, así que me voy a apartar del teclado para no soltar ninguna inconveniencia inconveniente. (...) Aunque llevas razón en una cosa -¡lo siento, es inevitable!-: la colección LABERINTO de **Planeta** es un despropósito equiparable a **Lina Morgan** embarazada.

PIIIP Mensaje de **Laia Marull (Lérida)**. «El manga con personas», como tú lo llamas, tierna criatura surgida de un averno ingenuo, es «una megamonada». Y, sí, ERASE UNA VEZ EN CHINA es de lo mejor del lote. Allá los puristas.

PIIIP Mensajes (idénticos) de **Alba Muñoz (Córdoba)** y **Alejandra Castro (Madrid)**. ¡Sí, es cierto! En **Japón** ha sido publicado un manga protagonizado por **Roxette** que atiende al nombre de DANGEROUS y es obra de **Jihji Manabe**. Por lo visto, está basado en la cancioncilla de marras, que fue cantada en japonés por otro grupo.

PIIIP Mensaje de **Juan Carlos Pérez (Barcelona)**. El precio de los libros de importación oscila mucho, es cierto. Pero poco se puede hacer. Además, tío... ¿de qué te quejas? ¡Si hasta te has comprado el MEMORIES de **Otomo**! Anda y que te cosan la boca con los calzones de Boo.

PIIIP Mensajes (pura inyección de adrenalina para mi tremendísimo ego) de **Papitu «Ryu» Barceló** (de **Barcelona**, por si no habíais caído), **Antonio Márquez (Segovia)**, **Jennifer-Andrea López** (de **Sevilla**, por si os habíais despistado), **Benita Casal (Vigo)** y el impagable artista ciberespacial **Luis Racionero** (de **Cádiz** y sin relación con el escritor). Sabemos que somos los mejores, pero siempre va bien que nos lo recuerden.

PIIIP Mensaje de **Paula Blanco (Badajoz)**. El cerebro de Kia Asamiya en la sombra se llama Michikata Kikuchi. Y es muy bueno en lo suyo, pero no sabe venderse tan bien como su jefe. ¿Que si me gusta lo que hacen? Puessh... los hay peores.

SUPERMANGA
C/O'Donnell, 12
28009 Madrid

PIIIP Mensaje de un **Gallego** de **Cuenca**, de nombre **Adrián**. El SHONEN MANGAZINE de **Planeta** se ha ido al carajo. Lloremos un rato, escribámosles para protestar...

PIIIP Mensaje de **Lorenzo Bosch (Valencia)** Ya se que estás en las últimas, que necesitas pasta para comprar mangas, pero a mí no me la pidas. No soy el Gran Banco de Oriente.

AL APARATO: J. M. MONTANE 

OTAKURIOSIDADES

Nos dedicaremos a la obra mayor de Toriyama. En España, hemos tenido que escuchar palabras infantiles y grotescas como Fuerza Brutal, Fuerza Infernal, Fuerza Animal, Fuerza Pura y Fuerza del Mal. En Japón, por contra, siempre se utilizaron nombres propios (Reecom, Burtta, Ghourd, Jeese y Ginew) que jugaban al parecido con los de determinados productos lácteos. ¡Hasta los chistes tienen que chafarnos!

El doblaje al castellano de series manga como DRAGON BALL nos ha deparado sorpresas poco agradables. Por ejemplo: las llamadas Fuerzas Especiales de Freeza se denominan en realidad Equipo Especial de Ginew (Ginew Tokusentai), un error en apariencia irrelevante pero que confunde notablemente a los espectadores.

Continuando con el tema DRAGON BALL, vamos a recordar al chistoso y superdicharachero Kaito (Kaioh en el original) y su técnica de superación de poder, que aquí recibió el nombre de Ataque de Kaito (Kaiko Ken). Dentro de lo que cabe, es una buena traducción. El problema surge cuando Gokuh se pone a hablar de esta técnica refiriéndose a ella como La Solución de Kaito (¿¡i?), un error imperdonable que confunde al espectador.



AKENOI NOTUME

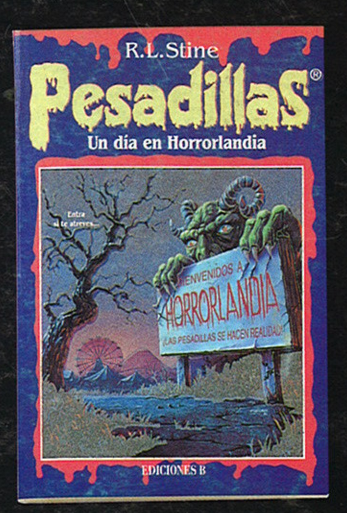
"SALUDO A MIS PADRES QUE ME ESTARAN VIENDO"

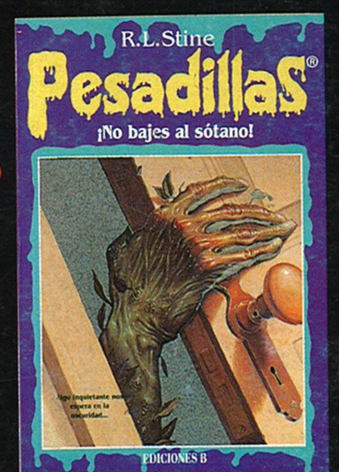
Aunque **Akenoi** jura y perjura que es cierto, no cuesta mucho creer que esta popular frase, repetida una y mil veces en televisión, saliera por vez primera de sus labios. Además, insiste y dice que esa y otras como «suerte y al toro», «cuidao, Wenceslao» o «no te pases, Santesmasses» son también obra suya. Vivir para oir...

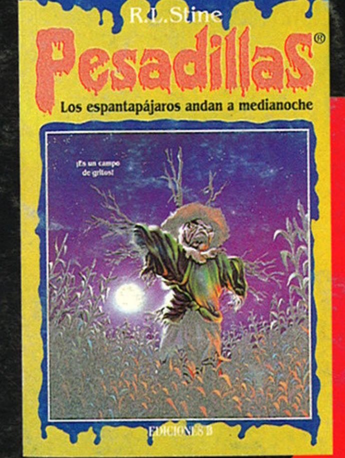
COLECCIÓN

Pesadillas®

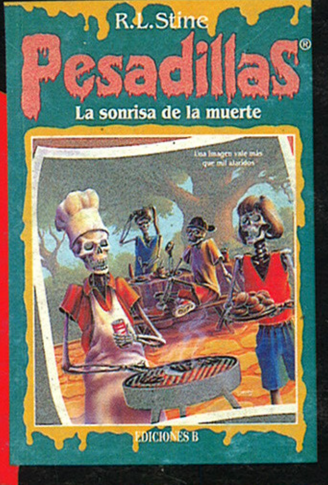
¡UNOS LIBROS DE MIEDO!

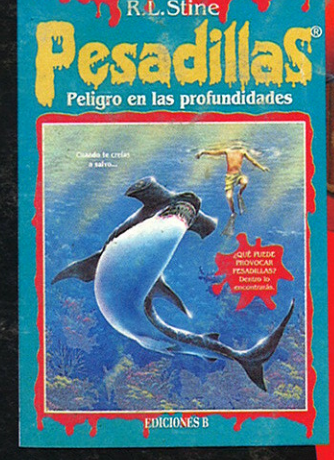




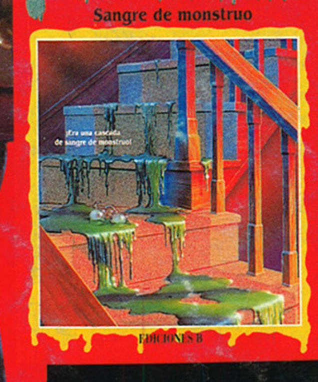


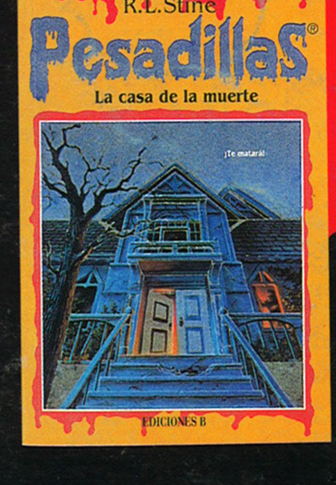


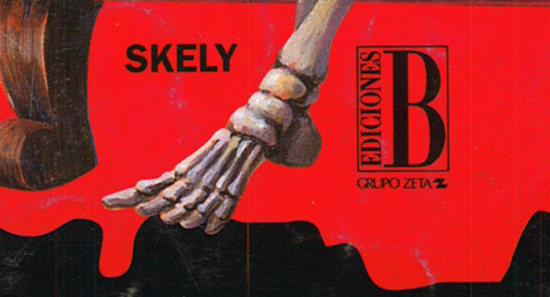
















LAS PORTADAS SE ILUMINAN EN LA OSCURIDAD

CÁRGALAS ANTES ACERCÁNDOLAS A UN FOCO DE LUZ